

Reiner Knizia



2-4 игрока
30-45 минут
от 10 лет

THE DICE GAME

Эта игра охватывает 1500 лет египетской истории и многие династии Фараонов. Ваша цель расширить свою власть и известность, влияя на Фараонов, строя памятники, занимаясь сельским хозяйством в пойме Нила, продвигая свой народ и цивилизацию. Все это для славы Бога солнца РА!

Компоненты:



92 маркера для 4-х игроков



5 разноцветных кубиков d6

1 игровое поле



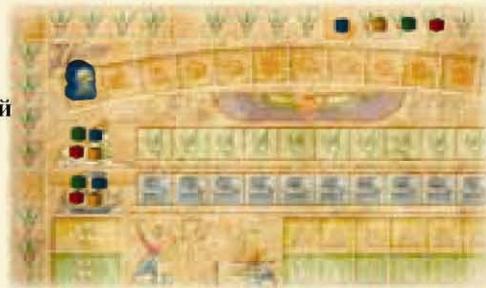
1 фигурка Бога Ра



4 игровых карточки

Правила

Подготовка к игре:
Разложите игровое поле. Установите фигурку Бога РА на дорожке Солнца на место соответствующее количеству игроков (III, III или II). Положите кости рядом с игровым полем. Каждый игрок берет себе игровую карточку и маркеры того же цвета. Все игроки помещают по одному маркеру перед зеленой дорожкой Фараона и по одному перед дорожкой Голубого Нила. Выберите игрока, который начнет игру - он помещает свой маркер на дорожке ПО на цифру "10". Второй игрок помещает свой маркер на "11", третий игрок на "12", и так далее ...



Игра:

Игра состоит из трех эпох. Начинается с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок бросает все пять кубиков. Помещает кубики с символом Солнца на дорожку Бога солнца Ра (справа от фигурки). Если место на дорожке Бога Ра закончилось, то он размещает их в конце дорожки. Если комбинация из оставшихся кубиков не устраивает игрока, он может перебросить оставшиеся кубики. После этого он размещает вновь выпавшие кубики Солнца на дорожке Ра и может еще один, последний раз перекинуть оставшиеся кубики.

Если выпавшая комбинация кубиков удовлетворяет игрока, то он начинает расставлять на игровом поле ресурсы, выпавшие на кубиках.

Призовые комбинации за ресурсы указаны на игровой карточке.

Фараон: Каждый выпавший символ Фараона продвигает маркер игрока на зеленой дорожке Фараона на одну единицу. Один выпавший символ Фараона позволяет использовать один выпавший символ-джокер Анк (египетский крест) в качестве символа Фараона.



маркер перемещается
на три клетки



Нил: Каждый выпавший символ Нила продвигает маркер(ы) игрока на синей дорожке Нила на одну клетку. Один выпавший символ Нила позволяет использовать один выпавший символ-джокер Анк (египетский крест) для продвижения по дорожке Нила.



перемещает маркер
на две клетки по Нилу



Если у игрока есть три кубика с символом Нила, которые позволяют использовать один или два Анка(Креста), то он может вместо передвижения маркера затопить пойму Нила для земледелия. Он указывает, что затопил Нил, помещая один дополнительный маркер сверху своего маркера. Игрок может затопить свой участок Нила сколько угодно раз.



затопите Нил
и передвинте
на одну клетку



Цивилизация: Если у игроков выпало три символа Цивилизации, то он может поместить только один маркер в соответствующую цветовую клетку области Цивилизации. Если у него выпало четыре или пять символов Цивилизации (с учетом Анков), то он может установить соответственно два или три маркера Цивилизации.

Чтобы поместить маркер в цветовую клетку Цивилизации, кубик того же цвета должен показать символ Цивилизации (не Анк!). Каждый игрок может поместить только один маркер за цветовую клеточку Цивилизации. Общее количество маркеров, помещенныхных в каждой из клеточек должно быть на единицу меньше чем количество игроков.



Это может показаться 5 символами Цивилизации, но красный игрок может поместить один маркер только в желтое пространство. Синее пространство заполнено; фиолетовое пространство уже содержит красный маркер; цветные Анки(Кресты) не могут использоваться.

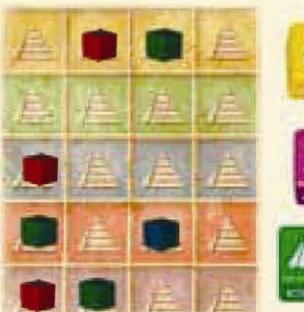
Игрок тратит 3 кубика на Цивилизацию, получает один маркер в желтой Цивилизации, но экономит два Анка для других целей.



Пирамиды: Если у игрока выпал символ Пирамиды, он может поместить один маркер в любую пустую клеточку соответствующего цвета в области Пирамид. Если у игрока есть ещё два символа Пирамиды (с учетом Анков), то он может установить Второй маркер, но только в колонке, в которой отсутствуют его маркеры.

Он может поместить второй маркер в любое цветовое пространство, но один из двух кубиков обязательно должен быть Пирамидой соответствующего цвета(не Анк!).

Если у него есть кубики, удовлетворяющие условиям, то он может поместить на поле третий маркер таким же образом.



Красный игрок помещает маркер в желтое пространство в первой колонке, где у него есть 2 маркера. Затем он помещает маркер в фиолетовое пространство в третьей колонке и маркер на зеленой зоне в четвертой колонке, где у него нет никаких маркеров.



Памятка: Чтобы установить первый маркер Пирамиды, игрок только нуждается только в одном кубике Пирамиды, тогда он может поместить свой первый маркер в любое пустое место того же цвета.

За один ход очень трудно поместить больше чем один маркер Пирамиды, т.к последующие маркеры требует не только соответствующего кубика, но отсутствия дублирующих маркеров игрока в колонке.

Анк(крест) может превратиться Фараона, Нила, Цивилизацию или Пирамиду, как описано выше, но каждый Анк может быть использован только один раз за ход.

Два Анка(креста) могут использоваться в качестве Фараона, Нила, Цивилизации или Пирамиды. Вместо этого Игрок может использовать пару Анков, чтобы выиграть в этом ходу два призовых очка (ПО). В конце своего хода он передвигает свой маркер на дорожке счета ПО на две клеточки, но уже не может использовать эти Анки в качестве других символов.

Ра: Если у выпало одно или два Солнца на кубиках, то он выкладывает кубики на дорожке Бога солнца Ра и в конце хода передвигает вправо фигурку Бога Ра на соответствующее количество клеток.



переместите фигурку Бога Ра на две клетки



Если у игрока выпали три Солнца, то он зарабатывает 3 очка, передвигая свой маркер на дорожке счета ПО, но не передвигая фигурку Бога Ра.

Если он выбросил четыре или пять символов Солнца, то он не передвигает фигурку Бога Ра, но он может объявить ... Бедствие !!!

Он выбирает одно из следующих бедствий:

Фараон: Все другие игроки должны отступить два клетки назад на дорожке Фараона, но не ниже 0.

Нил: Все другие игроки убирают с поля один из своих маркеров затопления Нила. Игроки у которых нет маркеров затопления нила отступают на две клетки назад по голубой дорожке Нила (не ниже 0).

Цивилизация: Все другие игроки убирают два своих маркера из области Цивилизации (или 1, если у игрока только один маркер).

Пирамиды: Все другие игроки убирают два своих маркера из области Пирамид (или 1, если у игрока только один маркер).

Окончание Эпохи и начисление призовых очков(ПО).

Эпоха заканчивается, когда фигурка Бога Ра достигает или выходит за правую границу оранжевой дорожки Солнца. Текущий игрок заканчивает свой ход - Эпоха завершена! Всем игрокам начисляются призовые очки в соответствии с игровой карточкой:



Фараон: игрок с маркером, ушедшим дальше всех по зеленой дорожке Фараона получает **5 призовых очков**. Этот игрок заслужил наибольшее одобрение Фараона.

Игрок, который сильнее всех отстал на этой дорожке, получает наказание от Фараона и теряет **2 пункта**.

Если есть несколько одинаково отставших или победивших игроков, то они все выигрывают 5 или теряют 2 призовых очка.

Если все игроки оказались одинаково развитыми (на одной клетке), то победных очков за удовлетворение Фараона никто не получает.

Нил: За каждый маркер затопления игроки получают по одному очку. После этого они убирают с поля все маркеры затопления.

Игроки только с одним маркером не выигрывают, но оставляют свой маркер на том же месте дорожки Нила где он находится.

Цивилизация: Игроки получают призовые очки согласно количеству маркеров, которые они имеют в области Цивилизации:

0 маркеров	1 маркер	2 маркера	3 маркера	4 маркера	5 маркеров
-5 очков	0 очков	0 очков	5 очков	10 очков	15 очков

Очки за Пирамиды начисляются только в конце третьей эпохи!

Игроки получают очки за наличие маркеров в разных колонках:

0 колонок	1 колонка	2 колонки ... 6 колонок	7 колонок	8 колонок
0 очков	1 очко	2 очка ... 6 очков	10 очков	15 очков

Игроки получают бонусные очки за каждую колонку, которая содержит не менее трех маркеров:

3 маркера	4 маркера	5 маркеров
5 очков	10 очков	15 очков

После того, как Эпоха завершилась, возвратите фигурку Бога Ра к ее стартовому месту. Обязательно уберите с поля все маркеры затопления и Цивилизации. Новая эпоха начинается с игрока следующего за тем на котором завершилась прошлая эпоха.

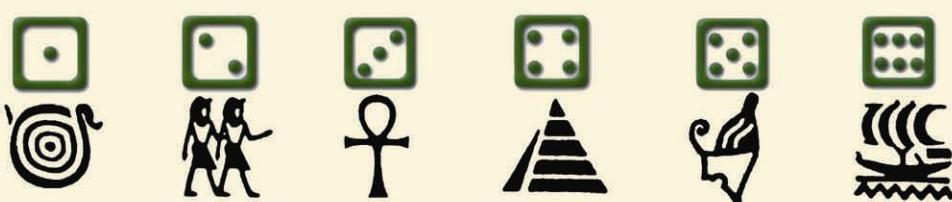
Памятка: Количество маркеров для каждого игрока считается неограниченным.

Конец игры

Концы игры после окончания третьей эпохи.

В игре побеждает игрок с наибольшим количество призовых очков.

Таблица перевода игровых символов для стандартных кубиков d6:



Перевод: <http://socialmytischi.ru/community-home/blogs/blogger/Девятый>

Credits

Reiner Knizia would like to express his gratitude to Jonty Blackwell, Chris Dearlove and Lee Edwards for their significant contributions to the development of this game. Many thanks to all playtesters, in particular Kevin Jacklin, Paul Smith, Graeme Tate and the Chelmsford Games Club.

© 2009 Reiner Knizia

© 2009 Rio Grande Games

If you have any comments, suggestions, or questions, please write us at



RioGames@aol.com or

Rio Grande Games

PO Box 1033

Placitas, NM 87043

USA

And, please visit our website at www.riograndegames.com

